

Кругосветное путешествие



«Кругосветное путешествие» — семейная познавательная и развлекательная игра, в процессе которой участники виртуально побывают на разных уголках Земли, посетят более чем 20 увлекательных экскурсий и ознакомятся с интересными достопримечательностями разных стран!

Игра расширяет кругозор, словарный запас детей и намного пополняет багаж знаний игроков. Ребёнок узнает много интересных фактов о странах мира. Также игра развивает у юных участников образное, логическое и ассоциативное мышление, учит анализировать и делать выводы.

„Кругосветное путешествие“ – это информационно-образовательная детская игра. В ней могут принять участие от двух до четырех игроков. Игра предназначена для детей от 8 до 12 лет.

Игровое поле представляет собой карту мира, на которой числа от 1 до 20 обозначают различные государства. По краям карты находятся ходы для игроков. Целью является правильный ответ на максимальное количество вопросов – таким образом выигрываются красные и желтые жетоны, которые в конце игры принесут определенное количество баллов и денег. В стремлении к победе игрок отправляется в виртуальное кругосветное путешествие, получая при этом интересную информацию и знания о странах. Во время путешествия игрок встретит на своем пути различные трудности и сюрпризы, но, при правильной стратегии и удаче, обязательно их преодолет и выиграет.

До начала игры выбирается ведущий, который распоряжается жетонами, кассой, задает вопросы и проверяет ответы, а также следит за соблюдением правил игры. Игроки выбирают по одной игровой фигуре и ставят ее на стартовые позиции своего цвета. Ведущий раздает каждому игроку по 1500 евро, а остальные деньги образуют кассу игры. Игральные карточки располагаются вне игрового поля, лицевой стороной вверх, в отдельных стопках согласно их виду. Жетоны, карты-экскурсии и паспорта остаются у ведущего. Игроки бросают игральную кость. Игрок с наилучшим результатом начинает игру. Таким же способом определяется очередность и остальных игроков. Игровые фигуры перемещаются по направлению стрелки на то количество полей, которое показала кость. Каждый ход соответствует одному квадрату.

Цель и возможности игры. Целью игры является выигрыш игроком наибольшего количества красных жетонов, которые он получит при правильном ответе на вопросы в течение своего виртуального путешествия, а также желтых жетонов, которые игрок получит, ответив правильно на вопросы, попадая на ход **„Школа“**. Игрок выигрывает деньги для путешествия, а оставшая сумма учитывается в конце игры.

До начала игры необходимо изучить функции различных ходов!

Самый желанный ход – это **СПОНСОР**. Попадая на этот ход Вы тянете карточку из соответствующей стопки и ..., при небольшом везении, выигрываете деньги. Это получается следующим образом: на задней стороне вытянутой Вами карты Вы найдете выигрышные цифры и суммы. Бросаете кость и выигрываете сумму, отмеченную против выпавшего числа. Вероятность выигрыша – свыше 85%. Необходимо вернуть карточку в стопку, положив ее внизу стопки.

Следующий ход – **УДАЧА**. Тянете карточку из соответствующей стопки и в пяти случаях из шести что-либо выигрываете – от социальной помощи и подарков от других игроков до скидок на цены Вашего очередного виртуального путешествия. Каждая карточка, кроме карточки **со скидкой**, возвращается обратно в стопку и кладется внизу стопки. **Карточку со скидкой** возвращаете после того, как Вы воспользовались этой самой скидкой.

Ход **КАЗИНО**. Попадая на этот ход, нужно вытянуть карту из соответствующей стопки и бросить кость. Вы выигрываете или проигрываете определенные суммы, выписанные на задней стороне вытянутой карточки. Карточка возвращается в стопку.

Ход **БИЗНЕС**. Здесь речь идет об инвестициях, если вытянете подходящую карточку. Ведь бизнесом все-таки могут заниматься не все. На задней стороне карточки выписана сумма для инвестиции и сумма, которую можно получить при повторном попадании на один из ходов **БИЗНЕС**. Карточка остается у Вас до повторного попадания.

Ход **ТУРОПЕРАТОР**. Вы тянете одну из карточек **ЭКСКУРСИЯ**. На задней стороне выписаны направление Вашего путешествия, цена, которую надо сразу оплатить на кассе и информация о данной стране, которую Вы должны прочесть остальным игрокам. Перед оплатой необходимо указать на карте страну, которая обозначена номером на игровом поле. Вытянутая карточка остается при Вас до попадания на ход **ПОГРАНИЧНЫЙ КОНТРОЛЬ**. Если указанный номер неверен, Вы возвращаете карточку ведущему и продолжаете игру.

Ход **ПОГРАНИЧНЫЙ КОНТРОЛЬ**. Попадая на этот ход Вы, в случае, если обладаете карточкой **ЭКСКУРСИЯ** и **ПАСПОРТОМ**, тянете карточку **ПОГРАНИЧНЫЙ КОНТРОЛЬ** из соответствующей стопки и исполняете указания, выписанные на задней стороне карточки. Возможности следующие: или необходимо заплатить штраф на кассе, или, если у Вас все в порядке, Вы начинаете виртуальное путешествие. Наихудший вариант – это попадание в тюрьму. При виртуальном путешествии ведущий задает Вам три вопроса про страну, которую Вы собираетесь посетить. За каждый правильный ответ Вы получаете красный жетон и премию – за страны из группы **А** по **50 евро**, за страны из группы **В** по **70 евро**, за страны из группы **С** по **100 евро**. Каждый выигранный жетон в конце игры Вам дает 100 баллов. Если ответите верно на все три вопроса, получите **бонус** от игры – **100 евро**. После того как Вы ответили на вопросы, Вы продолжаете игру, и карточка **ЭКСКУРСИЯ** остается у Вас. В случае, если при попадании на этот ход у Вас нет карточки **ЭКСКУРСИЯ** или **ПАСПОРТА**, Вы продолжаете игру, не вытягивая карточку.

Ход **ШКОЛА**. Попадая на него, Вы тянете карточку из соответствующей стопки и бросаете кость. Только в двух случаях из шести Вам не везет. В остальных четырех случаях ведущий задает Вам вопрос с соответствующим номером и дает четыре варианта ответа. При правильном ответе Вы

получаете желтый жетон, который Вам дает по 200 баллов в конце игры. Это правило в силе до того, как желтые жетоны будут исчерпаны. При неправильном ответе игрок выплачивает ведущему **10 евро**. Карточку после ответа возвращаете в стопку.

Ход **БАНК**. При попадании на этот ход, Вы вытягиваете карточку из соответствующей стопки и выполняете указания, написанные на ее задней стороне. Если получите кредит, то его необходимо вернуть в конце игры перед заключительным исчислением. Каждый игрок имеет право только на один кредит, а при повторном выпадении подобной карточки игрок просто продолжает игру. Полученный кредит записывается у ведущего. После выполнения указаний, карточка возвращается обратно в стопку.

Ход **МАРКЕТ**. Здесь Вы только тратите деньги, вытягивая карточку и выполняя указания, написанные на ее задней стороне, после чего возвращаете карточку в стопку.

Ход **ПОЛИЦИЯ**. Эээ... Здесь уже не до шуток! Каждый игрок стремится в начале попасть на этот ход, потому, что при первом попадании Вы получаете **ПАСПОРТ**, без которого виртуальное путешествие невозможно. При каждом следующем попадании Вы вытягиваете карточку и выполняете не очень приятные требования, после чего Вы возвращаете карточку в стопку.

Ход **ТЮРЬМА**. При прямом попадании на этот ход, а также если другие вытянутые карточки Вас привели сюда, Вы пропускаете один ход или в качестве альтернативы оплачиваете гарантию в размере **200 евро** и продолжаете игру. При попадании на свою стартовую позицию получаете от ведущего **200 евро**, однако если Вы попали на стартовые позиции других игроков, Вы им выплачиваете **50 евро**. Игрок, у которого закончились деньги, может заложить у ведущего свои жетоны – красный жетон за **50 евро**, желтый жетон за **100 евро**. Если при заключительном исчислении игрок не выкупит эти жетоны, то они не будут считаться.

Итак, функции ясны, а остальное зависит от Ваших знаний, везения и верной стратегии. Вы сами выбираете уровни игры в зависимости от Вашего финансового положения – на верхнем уровне выигрываете жетоны; на нижнем уровне выигрываете деньги.

ВАЖНО! Все финансовые операции, кроме тех, которые производятся между самими игроками, проходят через кассу игры. Игрок, у которого нет денег и нечего заложить, выходит из игры. Запрещается давать деньги в долг. Правильные ответы находятся в конце данной книги. Каждый игрок имеет право на экстренное получение **ПАСПОРТА**, за которое придется дополнительно заплатить и в этом случае не будет необходимости попасть на ход **ПОЛИЦИЯ**. Цена экстренной услуги – **200 евро**. Услугой можно воспользоваться в любой момент игры.

Все игроки в возрасте до 12 лет могут пользоваться **ИНТЕРНЕТОМ** только при ответах относительно стран и только для ответа на один из трех вопросов. Когда все страны пройдены (карточки **ЭКСКУРСИЯ** закончились) игроки считают свои деньги и жетоны. Каждый желтый жетон дает 200 баллов; каждый красный – 100 баллов; каждое евро – 1 балл. **Игру выигрывает игрок с наибольшим количеством баллов!**